

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan pesat, sehingga hal ini mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi yang lain diantaranya melalui jaringan internet.

Salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan. Berbagai cara telah dikenalkan serta digunakan dalam proses belajar mengajar (PBM) dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi murid akan lebih bermakna. Teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga mutu pendidikan seiring dengan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi ICT (*Information and Communication Technology*) khususnya multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan lain-lain. Dengan Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk mendapatkan

informasi, karena tidak terfokus pada teks dari buku. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi untuk kepentingan pembelajaran.

Oleh karena itu, guru sebagai tenaga profesional harus terus melakukan perubahan-perubahan atau sedikitnya penyesuaian dalam paradigma strategi, pendekatan, dan teknologi pembelajaran, Jika tidak, maka tenaga profesional ini akan kehilangan makna kehadiran dan proses pembelajaran.

Sebagaimana dikemukakan oleh Gerstnet (dalam Supriadi, 2002: 4) bahwa peran guru pada abad ke-21 diantaranya *“teacher as learners, who always improve and renew their knowledge.”* Guru harus dapat menciptakan suatu pembelajaran yang berpotensi menciptakan suasana belajar mandiri, serta membawa kelas bagaikan magnet yang mampu memikat dan menarik siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, menurut Centron (1988), proses belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi semakin cepat dan hemat waktu dan prosesnya akan semakin individual sesuai dengan kebutuhan setiap siswa, tetapi sekaligus massal. Berbagai jenis aplikasi Teknologi Informasi dan Komunikasi biasa disebut *Computer-Based Instruction (CBI)*, *Computer-Assisted Instruction/Learning (CAI/CAL)* atau *Computer-Managed Instruction (CMI)*. Dalam pembelajaran berbantuan komputer (CAI/CAL) peran guru berubah dari sebagai pengajar menjadi pelatih, pendamping, sekaligus pembelajar. Salah satu bentuk

Teknologi Informasi dan Komunikasi yang sekarang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah teknologi multimedia. Aplikasi multimedia dalam pembelajaran akan meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik (Crowther dan Davies, dalam Suyanto, 2003). Selain itu, memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan isi pembelajara, dan self-directed exploratory learning di mana siswa dapat memanipulasi objek pembelajaran dan mengamati hasilnya. Aplikasi multimedia akan membawa siswa kepada *effortless learning* di mana *learning with effort* akan digantikan dengan *learning with fun*(Pramono, 2004).

Dengan bergulirnya anggaran pendidikan 20% dari APBN bidang pendidikan, di mana yang menjadi prioritas utama diantaranya penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk e-pembelajaran seperti pendidikan yang berbasis komputer dan internet serta e-administrasi, maka sudah sepatutnyalah setiap sekolah menyambutnya dengan mulai menerapkan pada proses pembelajaran. Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berbagai cara telah dikenalkan serta di gunakan dalam proses belajar mengajar (PBM) dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi murid akan lebih bermakna. Sejak beberapa tahun belakangan ini teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan satu tujuan mutu pendidikan akan selangkah lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi.

Demikian juga bagi pelajar, dengan multi media diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Proses belajar mengajar (PBM) seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi adalah visualisasi yang sering dilakukan dalam PBM. Pada era informatika visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio).

Sajian audio visual atau lebih dikenal dengan sebutan multimedia menjadikan visualisasi lebih menarik. ICT dalam hal ini komputer dengan dukungan multimedia dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks nonsekuensial, nonlinear, dan multidimensional dengan percabangan tautan dan simpul secara interaktif. Tampilan tersebut akan membuat pengguna (user) lebih leluasa memilih, mensintesa, dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipahaminya. Walhasil komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena komputer tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi, seperti yang diinginkan. Iklim afektif ini

akan melibatkan penggambaran ulang berbagai objek yang ada dalam pikiran siswa. Dan iklim inilah yang membuat tingkat retensi siswa pengguna komputer multimedia lebih tinggi daripada bukan pengguna. Sebuah pepatah menyebutkan I hear I forget, I see I Know, I do I Understand.

Penelitian De Porter mengungkapkan manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual), sedangkan dari yang dilihatnya hanya 30%, dari yang didengarnya hanya 20%, dan dari yang dibaca hanya 10%. Berdasarkan ini semua, maka kegiatan hands on dalam PBM harus tetap diutamakan. Kadang kala PBM dihadapkan pada materi yang tidak dapat dilakukan secara hands on. Misalnya suatu percobaan membutuhkan waktu lama, sedangkan waktu PBM terbatas atau benda sebenarnya sulit untuk diperlihatkan dan dieksplorasi oleh siswa. Pada saat seperti inilah diperlukan alat bantu pengajaran, salah satunya adalah pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*).

Pengelolaan pembelajaran teori produktif teknik kendaraan ringan berbasis multimedia merupakan salah satu kunci pokok indikator keberhasilan dalam memberikan pelayanan kepada peserta didik, terutama dalam kelas kejuruan. Pengelolaan kelas merupakan segala usaha yang diharapkan dapat mewujudkan suasana belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan baik sesuai dengan kemampuan siswa. Bilamana pengelolaan dan pembelajaran yang lain dapat terlaksana

dengan baik sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005, diharapkan akan meningkatkan mutu pendidikan Nasional pada umumnya.

Bertolak dari uraian di atas, penelitian ini akan mengkaji beberapa hal antara lain; bagaimana pengelolaan pembelajaran teori produktif teknik kendaraan ringan berbasis multimedia di SMK Satya Karya? Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat pengelolaan pembelajaran teori produktif teknik kendaraan ringan berbasis multimedia di SMK Satya Karya ?

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian maka fokus penelitian ini adalah bagaimana pengelolaan pembelajaran teori produktif teknik kendaraan ringan berbasis multimedia di SMK Satya Karya tahun ajaran 2010/2011. Fokus penelitian tersebut dijabarkan menjadi sub fokus sebagai berikut.

1. Bagaimana karakteristik aktivitas mengajar guru dalam pembelajaran teori produktif teknik kendaraan ringan berbasis multimedia di SMK Satya Karya tahun ajaran 2010/2011?
2. Bagaimana karakteristik media pembelajaran teori produktif teknik kendaraan ringan berbasis multimedia di SMK Satya Karya tahun ajaran 2010/2011?
3. Bagaimana karakteristik aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran teori produktif teknik kendaraan ringan berbasis multimedia di SMK Satya Karya tahun ajaran 2010/2011?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, fokus dan sub fokus penelitian, maka tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Mengkaji karakteristik aktivitas mengajar guru dalam pembelajaran teori produktif teknik kendaraan ringan berbasis multimedia di SMK Satya Karya tahun ajaran 2010/2011.
2. Mengkaji karakteristik media pembelajaran teori produktif teknik kendaraan ringan berbasis multimedia di SMK Satya Karya tahun ajaran 2010/2011
3. Mengkaji karakteristik aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran teori produktif teknik kendaraan ringan berbasis multimedia di SMK Satya Karya tahun ajaran 2010/2011

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Secara Teoritis**

Hasil penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif ini dapat memberikan profil dan informasi berharga tentang pengembangan pembelajaran berbasis multimedia di Indonesia pada umumnya. Hasil-hasil temuan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk mendalami tentang pengelolaan pembelajaran berbasis multimedia di SMK Satya Karya. Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat dan memberi sumbangan ilmu pengetahuan tentang pengelolaan pembelajaran teori produktif teknik

kendaraan ringan berbasis multimedia di SMK Satya Karya tahun ajaran 2010/2011

## **2. Secara Praktis**

- a. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dasar atau referensi dalam pembelajaran khususnya teori produktif teknik kendaraan ringan berbasis multimedia. Dengan referensi teori tersebut diharapkan para siswa dapat mendalami teori dan mencapai hasil belajar yang tinggi.
- b. Bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dasar pengelolaan pembelajaran berbasis multimedia, selanjutnya dapat memperoleh hasil yang optimal.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan acuan dasar dalam pengelolaan pembelajaran berbasis multimedia di SMK Satya Karya karanganyar.
- d. Bagi para peneliti berikutnya, penelitian ini sebagai referensi untuk memahami pengelolaan pembelajaran berbasis multimedia di Sekolah Menengah Tingkat Kejuruan/Atas.

## **E. Daftar Istilah**

### **1. Pengelolaan**

Pengelolaan merupakan proses merencana, mengorganisasi, serta mengendalikan suatu kegiatan dalam kaitannya dengan tujuan yang ingin dicapai, tanpa adanya pengelolaan yang baik tidak akan didapatkan suatu



keteraturan. Jadi adanya pengelolaan dapat dijadikan sebagai acuan dalam menjalankan kegiatan yang akan dilakukan.

## **2. Aktivitas mengajar guru**

Aktivitas mengajar guru adalah aktivitas guru di dalam kelas ketika menjalankan tugasnya sebagai pembelajar, sumber belajar, dan pendidik serta menjadikan pembelajaran sebagai ajaran pembentukan kompetensi dan perbaikan kualitas pribadi peserta didik.

## **3. Media pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa agar mudah dipahami oleh siswa

## **4. Aktivitas belajar siswa**

Kegiatan pembelajaran yang diikuti siswa baik di dalam maupun diluar kelas.